METODA PERANCANGAN ARSITEKTUR I

Pertemuan I – Tatap Muka + Dukungan Multimedia + Diskusi

- GARIS BESAR POKOK-POKOK PENGAJARAN (GBPP) SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2009/ 2010
- ATURAN MAIN
- BRAIN STORMING

METODA PERANCANGAN ARSITEKTUR I

GARIS BESAR POKOK-POKOK PENGAJARAN (GBPP)
TAHUN AKADEMIK 2009/ 2010

I. IDENTITAS MATA KULIAH

Nama Mata Kuliah	:	Metoda Perancangan Arsitektur I
Kode	:	AR – 35222
Kredit	:	2 SKS
Semester	:	5 (Ganjil)
Tahun Akademik	:	2009/ 2010
Tingkat	:	III
Program Studi	:	S1
Jurusan	:	Teknik Arsitektur
Dosen	:	Wanita Subadra Abioso, Ir., MT
Prasyarat	:	-
Waktu Kuliah	:	Kamis, 07.00 – 08.30 WIB

II. DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH

Mempelajari berbagai metoda atau cara yang dapat mendukung proses perancangan secara optimal; mempelajari prosedur baku untuk berbagai rona dan jenis proyek; mempelajari proses pengumpulan data, penelusuran dan perumusan masalah, analisis, penyusunan konsep dan kriteria serta sintesis, dengan penekanan pada strategi dan berbagai pendekatan perancangan.

III. TUJUAN INSTRUKSIONAL UMUM (TIU)

- Memberikan pemahaman tentang perencanaan dan perancangan dalam arsitektur dan dapat mengetahui perbedaannya secara prinsip.
- Memberikan pemahaman tentang seluruh tahap dan aspek yang terlibat dalam suatu proses perancangan mulai dari tahap abstraksi sampai dengan tahap pemeliharaan.
- Memberikan pemahaman tentang prosedur baku suatu proses perancangan arsitektur dan pemahaman atas posisinya sebagai seorang perancang.
- Memberikan kemampuan untuk menetapkan maksud dan tujuan suatu proyek perancangan, dan berdasarkan hal tersebut mampu menelusuri dan merumuskan masalah, merencanakan program terpadu berdasarkan konsep yang secara tepat dapat permasalahan lingkungan binaan secara analitis, evaluatif dan komprehensif.

IV. MATERI PERKULIAHAN

NO.	TUJUAN INSTRUKSIONAL KHUSUS (TIK)	POKOK BAHASAN	SUB POKOK BAHASAN	ESTIMASI WAKTU	DAFTAR PUSTAKA
1.	Agar mahasiswa dapat mengerti arti penting mata kuliah dan mencapai kesepakatan tentang aturan main perkuliahan.	GBPP, Aturan Main Perkuliahan, *Brain Storming*.	▪ *Refresh* Sistem SKS ▪ GBPP ▪ Aturan Main Perkuliahan ▪ Pemanasan, diskusi tentang arsitektur.	1 minggu	–
2.	Agar mahasiswa dapat menjelaskan tentang perbedaan signifikan dari pengertian arsitektur dalam ketiga konteks tersebut.	PENDAHULUAN : Pengertian Arsitektur	▪ Pengertian Harfiah ▪ Arsitektur sebagai Ilmu ▪ Arsitektur sebagai Karya Seni	1 minggu	No. 4 No. 6.
3.	Agar mahasiswa dapat menjelaskan bahwa arsitektur dipengaruhi berbagai aspek yang akan sangat mempengaruhi perwujudannya.	▪ Aspek-aspek dalam Arsitektur ▪ Ruang dan Bentuk sebagai Perwujudan Arsitektur	▪ Aspek-aspek : 1.Politik 2.Ekonomi 3.Sosial 4.Budaya 5.Lingkungan ▪ Pengertian ruang dalam korelasinya dengan perwujudan berupa bentuk ditinjau dari aspek-aspek tersebut di atas.	1 minggu	No. 1 s/d No. 10
4.	Agar mahasiswa dapat menjelaskan serta menentukan perancangan arsitektur dalam seluru konteks bahasan tersebut.	Perancangan Arsitektur	▪ Pengertian ▪ Tujuan ▪ Proses ▪ Tata Cara	1 minggu	No. 5
5.	**TUGAS KECIL – 15%**				
6.	Agar mahasiswa dapat menjelaskan untuk kemudian memilih metoda yang tepat bagi suatu Proyek Perancangan sesuai dengan karakteristik dan jenisnya.	▪ Berbagai Metoda Perancangan ▪ Karakteristik dan Jenis Perancangan	▪ Berbagai Metoda Perancangan 1.Metoda Tradisional *2.*Metoda Baru : Desainer sebagai *Black Boxes, Glass Boxes, Self Organizing System.* 3.Metoda Perancangan : *in-action*. ▪ Karakteristik dan Jenis Perancangan 1.Sesuai konteks tapak.	1 minggu	No. 5

NO.	TUJUAN INSTRUKSIONAL KHUSUS (TIK)	POKOK BAHASAN	SUB POKOK BAHASAN	ESTIMASI WAKTU	DAFTAR PUSTAKA
			2.Sesuai konteks perancangan.		
7.	Agar mahasiswa dapat mencari dan meru-muskan permasalahan suatu proyek dengan metoda tersebut.	*Problem Seeking*	▪ Dasar ▪ Penyelidikan ▪ Analisis dan Sintesis ▪ Tata Cara ▪ Masalah	2 Minggu	No. 8
8.	Agar mahasiswa dapat menjelaskan apa yang dimaksud dengan pemrograman.	Pemrograman/ *Programming*	▪ Pengertian Pemrograman. ▪ Berbagai cara pemrograman.	1 minggu	No. 7 No. 10
9.	**UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS) – 30%**				
10.	Agar mahasiswa dapat menjelaskan untuk kemudian dapat melakukan pemrograman atas suatu Proyek Arsitektur sederhana	▪ Pengertian *Programming* Arsitektur Sederhana ▪ Proses *Programming* Arsitektur Sederhana	▪ Sda. untuk proyek arsitektur. ▪ Latihan (dinilai)	1 minggu	No. 7 No. 10
11.	Agar mahasiswa dapat melakukan pemrograman atas proyek arsitektur sederhana dengan penekanan pada keempat konteks pendekatan : Ruang, Bentuk, Struktur, dan Tapak.	Pemrograman Arsitektur Sederhana : ▪ Pemrograman dengan pendekatan Ruang. ▪ Pemrograman dengan pendekatan Bentuk. ▪ Pemrograman dengan pendekatan Struktur ▪ Pemrograman dengan pendekatan Tapak.	Sda. untuk proyek arsitektur dengan pendekatan lebih spesifik : Ruang, Bentuk, Struktur, dan Tapak.	1 minggu	No. 1 s/d No. 10
12.	Agar mahasiswa dapat melakukan pengumpulan data dan informasi untuk suatu proses perancangan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan proyek.	*Information Gathering*	Pengumpulan data melalui berbagai cara baik Data Primer maupun Data Sekunder.	1 minggu	No. 7 No. 10
13.	**TUGAS BESAR – 20%**				
14.	Agar mahasiswa dapat melakukan proses analisis, evaluasi, dan mengorganisasikan data serta informasi yang diperolehnya.	*Analysis, evaluation and organization.*	▪ Analisis Data ▪ Evaluasi Data ▪ Organisasi Data ▪ Kesimpulan	1 minggu	No. 7 No. 10

NO.	TUJUAN INSTRUKSIONAL KHUSUS (TIK)	POKOK BAHASAN	SUB POKOK BAHASAN	ESTIMASI WAKTU	DAFTAR PUSTAKA
15.	Agar mahasiswa dapat melakukan suatu proses perancangan arsitektur berdasarkan beberapa pendekatan sesuai dengan karakteristik proyek bersangkutan.	Perancangan arsitektur melalui pemrograman yang dilakukan dalam keempat konteks Tapak, Denah, Potongan, Tampak Bangunan karena karakteristiknya menuntut demikian.	Pendekatan Perancangan Arsitektur ▪ Pendekatan *Site Plan*/ Rencana Tapak ▪ Pendekatan Denah Bangunan ▪ Pendekatan Potongan Bangunan ▪ Pendekatan Tampak Bangunan	1 minggu	No. 1 s/d No. 10
16.	Agar mahasiswa dapat meringkas secara sistematis semua materi perkuliahan yang pernah diperoleh.	PENUTUP : *Review* dan Kisi-kisi UAS	▪ Meninjau ulang dan materi perkuliahan secara garis besar. ▪ Memberikan kisi-kisi UAS.	1 minggu	–
17.	**UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS) – 35%**				

V. METODE PERKULIAHAN

Perkuliahan tatap muka dilakukan secara kelasikal yang akan membahas seluruh materi yang ada disertai proses diskusi dan penugasan tematik yang akan ditentukan kemudian sesuai kesepakatan kelas.

VI. SISTEMATIKA PENILAIAN

- Nilai Akhir (NA) = 35 % Tugas + 30 % UTS + 35 % UAS
- Bobot Penilaian

INDEKS	NILAI
A	78 ≤ NA
B	68 ≤ NA ≤ 77
C	56 ≤ NA ≤ 67
D	41 ≤ NA ≤ 55
E	0 ≤ NA ≤ 40

VII. BUKU ACUAN

1. Adams, James L. (1974), *Conceptual Blockbusting* : *A Guide to Better Ideas*, New York : Addison – Wesley Publishing Co.
2. Baker, Geoffrey H. (1989), *Design Strategies in Architecture*, New York : Van Nostrand Reinhold Co.
3. Handler, Benjamin (1970), *System Approach to Architecture*, New York, American Elsevier Publishing Company, Inc.
4. Hellman, Louis (1984), *Architecture for Beginners*, Writers and Readers.
5. Jones, Christopher (1970), *Design Methods : Seeds of Human Futures*, London : Willey & Sons, Ltd.

6. Mangunwijaya, YB (1988), *Wastucitra*, Jakarta : PT Gramedia.
7. Palmer, Mickey A (1981), *The Architect's Guide to Facility Programming*, The American Institute of Architects and McGraw – Hill, Inc.
8. Pena, William, William Caudill and John Focke (1977), *Problem Seeking,* CBI Publishing Company, Inc.
9. Preiser, Wolfgang F.E. (1978), *Facility Programming*, Pennsylvania : Dowden, Hutchinson and Ross, Inc.
10. White, Edwrad T, *Intorduction to Architectural Programming*, University of Arizona.

- **ATURAN MAIN**

  Dilaksanakan sesuai dengan kesepakatan antara dosen dengan mahasiswa peserta.

- **BRAIN STORMING**

  Membicarakan perkembangan arsitektur kiwari dikaitkan dengan Arsitektur Moderen dan Pasca Moderen.